

⑯ BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENTAMT

⑯ Offenlegungsschrift
⑯ DE 3415114 A1

⑯ Int. Cl. 4:
G07F 17/34

DE 3415114 A1

⑯ Aktenzeichen: P 34 15 114.1
⑯ Anmeldetag: 21. 4. 84
⑯ Offenlegungstag: 31. 10. 85

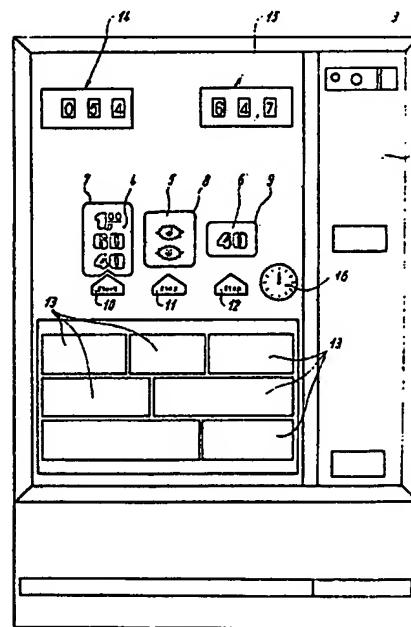
⑯ Anmelder:
Fa. Hans-Dieter Ziegenbruch, 4800 Bielefeld, DE
⑯ Vertreter:
Stracke, A., Dipl.-Ing.; Loesenbeck, K., Dipl.-Ing.,
Pat.-Anw., 4800 Bielefeld

⑯ Erfinder:
Curdt, Jürgen, 4800 Bielefeld, DE; Voss, Joachim,
4815 Schloß-Stukenbrock, DE; Ziegenbruch,
Hans-Dieter, 4800 Bielefeld, DE

⑯ Münzspielgerät

Münzspielgeräte sind mit mehreren Walzen oder Scheiben ausgerüstet, die die Merkmale in Form von Ziffern oder Symbolen tragen. Die in Sichtfeldern bei stillstehenden Walzen bzw. Scheiben liegenden Ziffern bzw. Symbole können in der Kombination einen Gewinn bringen, wenn diese Kombination im auf der Frontscheibe sichtbar angebrachten Gewinnplan einen Gewinn ausweist. Bestimmte Gewinnkombinationen bewirken üblicherweise zur Erhöhung der Gewinnchancen Sonderspiele. In Sonderspielen wird im Falle eines Gewinns der Betrag aufgestockt.

Beim erfindungsgemäßen Münzspielgerät ist eine Registriereinrichtung zur Messung der Dauer einer Spielserie vorgesehen. Nach einer vorbestimmten Spieldauer werden zusätzlich zu bereits erzielten Sonderspielen weitere Sonderspiele gegeben. Diese Sonderspiele sind unabhängig von der während der Spielserie erzielten Merkmalskombination und im Sinne eines Treuebonus oder als Belohnung zu sehen.



DE 3415114 A1

Patentansprüche

1. Münzspielgerät mit mehreren in einem Gehäuse angeordneten, unabhängig voneinander rotierend antreibbaren Walzen oder Scheiben, die mit Merkmalen in Form von Ziffern und/oder Symbolen ausgestattet sind, wobei der Antrieb zur Durchführung eines Spiels durch eine bestimmte Anzahl von Münzen auslösbar ist, daß die Frontseite des Gehäuses durch eine mehrere markierte Felder aufweisende, zumindest teilweise durchsichtige Scheibe gebildet ist, und daß bei stillstehenden Walzen oder Scheiben die durch die markierten Felder sich ergebenden Merkmalskombinationen, in einer gewissen Zuordnung zueinander, solche Gewinnkombinationen sind, die den Ablauf einer vorbestimmten Anzahl von in einem Sonderspielzählwerk gutgeschriebenen Sonderspielen zur Folge haben, dadurch gekennzeichnet, daß eine Registriereinrichtung (16) vorgesehen ist, mittels derer die Dauer einer nicht unterbrochenen Spielserie erfassbar und beim Erreichen eines vorbestimmten Wertes derart auf das Sonderspielzählwerk (14) einwirkbar ist, daß unabhängig von den während der Spielserie erzielten Merkmalskombinationen eine Serie von Sonderspielen auslösbar ist.
2. Münzspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Dauer der durch die Registriereinrichtung (16) ausgelösten Serie von Sonderspielen ebenfalls von der Registriereinrichtung (16) erfaßt und der neuen Spielserie zugerechnet wird.

- 2 -

3. Münzspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Registriereinrichtung als eine mit elektrischer Energie betriebene Zeitschaltuhr (16) mit analoger oder digitaler Anzeige ausgebildet ist.
4. Münzspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Registriereinrichtung mit einer optischen Anzeige ausgerüstet ist.
5. Münzspielgerät nach Anspruch 4, dadurch gekennzeichnet, daß die optische Anzeige als eine mit einer Zeiteinteilung versehene Lichtleiste ausgebildet ist.
6. Münzspielgerät nach einem oder mehreren der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Dauer einer Spielserie durch Zählung der einzelnen Spiele mit einer festen Spielzeit ermittelt wird.
7. Münzspielgerät nach einem oder mehreren der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Registrier- einrichtung (16) in der die Frontseite des Gerätegehäuses (2) bildenden Scheibe (1) eingesetzt ist.
8. Münzspielgerät nach einem oder mehreren der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Registrier- einrichtung (16) entweder die Spieldauer einer Spielserie oder die Zeitspanne bis zum Auslösen der Sonder Spiele an- zeigt.

3415114

3.
- x -

Patentanwälte
Dr. Loesenbeck (1980)
Dipl.-Ing. Stracke
Dipl.-Ing. Loesenbeck
Jöllenbecker Str. 164, 4800 Bielefeld 1

18/3

Firma Hans-Dieter Ziegenbruch, Twellbachtal 40-42,
4800 Bielefeld 1

Münzspielgerät

Die vorliegende Erfindung bezieht sich auf ein Münzspiel-
gerät mit mehreren in einem Gehäuse ausgeordneten, un-
abhängig voneinander rotierend antreibbaren Walzen oder
Scheiben, die mit Merkmalen in Form von Ziffern und/
5 oder Symbolen ausgestattet sind, wobei der Antrieb zur
Durchführung eines Spiels durch eine bestimmte Anzahl
von Münzen auslösbar ist, daß die Frontseite des Gehäu-
ses durch eine mehrere markierte Felder aufweisende, zu-
mindest teilweise durchsichtige Scheibe gebildet ist,
10 und daß bei stillstehenden Walzen oder Scheiben die durch
die markierten Felder sich ergebenden Merkmalskombina-
tionen, in einer gewissen Zuordnung zueinander, solche
Gewinnkombinationen sind, die den Ablauf einer vorbe-
stimmten Anzahl von in einem Sonderspielzählwerk gutge-
15 schriebenen Sonderspielen zur Folge haben.

Münzspielgeräte der vorgenannten Art sind allgemein be-
kannt. Im wesentlichen wird dabei zwischen zwei Bauweisen

- 2 - 4

unterschieden. Bei der ersten Bauweise sind üblicherweise mehrere Spielwalzen vorgesehen, auf deren äußeren Umfang die Symbole aufgebracht sind. Die Spielwalzen rotieren entweder jeweils um eine horizontale 5 oder um eine vertikale Achse. Bei einer anderen Ausführungsform sind jeweils um eine Horizontalachse rotierende Spielscheiben vorgesehen, auf deren der Frontseite des Geräte zugewandt liegende Stirnflächen die Symbole aufgebracht sind. Üblicherweise bestehen die 10 Merkmale aus Ziffern, Zahlen oder Symbolen. Dabei können alle Merkmale von gleicher oder unterschiedlicher Art sein.

Jedes Spiel erfolgt durch Einwerfen von Münzen in der nach Auslegung des Gerätes erforderlichen Art, wobei 15 gegenwärtig für ein Spiel der Betrag von DM 0,30 festgesetzt ist. Sobald dieser Betrag zur Verfügung steht, werden die Spielwalzen bzw. -scheiben in Drehung versetzt und vorzugsweise nacheinander gehalten. Die Mindestspielzeit muß laut einer gesetzlichen Vorschrift 20 15 Sekunden betragen. Dabei hat der Spieler in der Regel die Möglichkeit, in Form von Risiken in den Spielablauf einzugreifen.

Nach Beendigung des Spiels ergibt sich durch die Merkmale der in den markierten Feldern eine Kombination, 25 die zu einem Gewinn führen kann. Dies ist aus einem an der Frontplatte des Gerätes vorgesehenen Gewinnplan ersichtlich. Bestimmte Merkmalskombinationen führen zu mehreren sogenannten Sonderspielen. Darunter sind zur Erhöhung der Gewinnchancen Spiele mit erhöhter Auszahlungserwartung im Gewinnfall zu sehen. Ferner sind Ge- 30

~~- 3 - 5'~~

räte bekannt, bei denen in Abhängigkeit der Merkmalskombination Punkte in einen Punktezähler gegeben werden, wodurch bei Erreichen einer bestimmten Punktzahl ebenfalls Sonderspiele gegeben werden.

5 Bei allen bekannten Geräten wird jedoch das Geben von Sonderspielen von der nach einem Spiel erreichten Merkmalskombination abhängig gemacht. Da naturgemäß jeder Spieler in den Genuß von Sonderspielen kommen möchte, kann es auch bei einer relativ langen Spieldauer passieren, daß ausschließlich Normalspiele gegeben werden.

10

15 Der vorliegenden Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, ein Gerät der eingangs genannten Art so weiterzubilden, daß mit erhöhten Gewinnchancen gerechnet werden kann, auch wenn keine dafür vorgesehene Merkmalskombination während einer Spielserie erzielt wurde.

20 Zur Lösung der gestellten Aufgabe ist erfindungsgemäß eine Registriereinrichtung vorgesehen, mittels derer die Dauer einer nicht unterbrochenen Spielserie erfaßbar und beim Erreichen eines vorbestimmten Wertes derart auf das Sonderspielzählwerk einwirkbar ist, daß unabhängig von den während der Spielserie erzielten Merkmalskombinationen eine Serie von Sonderspielen auslösbar ist.

25 Es ist nunmehr möglich, daß jeder Spieler in den Genuß von Sonderspielen gelangt, da nach einer bestimmten ununterbrochenen Spieldauer die Registriereinrichtung die Sonderspiele auslöst. Die Registriereinrichtung kann

~~- 4 - 6.~~

dazu auf eine bestimmte Spieldauer eingestellt werden. Beim erfindungsgemäßen Gerät können selbstverständlich auch Sonderspiele während der Spielserie erzielt werden, doch werden im Gegensatz zu den bekannten Geräten 5 immer Sonderspiele gegeben, wenn die Spieler eine vorbestimmte Spielzeit erreicht haben.

Zur weiteren Erhöhung der Gewinnchancen ist in Weiterbildung des Gerätes vorgesehen, daß die Dauer der durch die Registriereinrichtung ausgelösten Serie von Sonder- 10 spielen ebenfalls von der Registriereinrichtung erfaßt und der neuen Spielserie zugerechnet wird. Dadurch ist es möglich, daß die Intervalle zwischen den durch die Spieldauer ausgelösten Sonderspiele verkürzt werden.

Besonders vorteilhaft ist, wenn die Registriereinrichtung 15 als eine mit elektrischer Energie betriebene Zeitschaltuhr mit analoger oder digitaler Anzeige ausgebildet ist, da dann die Zeitmessung der erstmaligen Inbetriebnahme durch einen Spieler einschaltbar ist. Sobald die vorbestimmte Spieldauer erreicht ist und die Sonderspiele gegeben werden, kann durch eine entsprechende Schaltung 20 die Messung der Spieldauer von vorn beginnen.

In Abwandlung dazu kann die Registriereinrichtung eine optische Anzeige, vorzugsweise in Form von Lichtleisten aufweisen. Bei einer derartigen Ausführung könnte die 25 Zeitmessung von dem Antrieb für die Spielwalzen bzw. -scheiben abgenommen werden, da die Dauer eines Spiels festleg- und nicht veränderbar ist.

Die Anzeige der Registriereinrichtung kann so ausgelegt sein, daß entweder die Spieldauer einer Spielserie oder

- 5 - 7.

die Zeitspanne bis zum Auslösen der Sonderspiele angezeigt wird.

Weitere vorteilhafte Ausgestaltungen der vorliegenden Erfindung ergeben sich aus der nachfolgenden Beschreibung von bevorzugten Ausführungsbeispielen.

Es zeigen:

Fig. 1 ein mit Spielwalzen ausgerüstetes erfindungsgemäßes Münzspielgerät in Frontansicht und

Fig. 2 ein mit Spielscheiben ausgerüstetes erfindungsgemäßes Münzspielgerät, ebenfalls in Frontansicht.

Bei dem in der Fig. 1 als ein erstes Ausführungsbeispiel aufgezeigten Münzspielgerät ist die Frontseite des Gerätes gezeigt. Die Frontscheibe 1 des Gerätegehäuses 2 ist in der oberen rechten Ecke mit einem Münzeinwurfschlitz 3 versehen, durch den Münzen in den auf dem Gerät angegebenen Werten eingegeben werden können. Sobald der zur Durchführung eines Spiels notwendige Betrag vorhanden ist, werden die um nicht dargestellte horizontale Achsen rotierenden Spielwalzen 4,5,6 in Bewegung gesetzt. Von den Spielwalzen ist nur der jeweilige Teilausschnitt erkennbar, der innerhalb der markierten Felder 7,8,9 liegt. Unterhalb jeder Spielwalze 4,5,6 ist jeweils eine Taste 10,11,12 vorgesehen, durch die der Spieler auf den Lauf der Spielwalzen entsprechend der angegebenen Funktionen "Start" oder "Stop" einwirken kann. Unterhalb der Tasten 10 bis 12 sind mehrere Felder 13 vorgesehen, in denen der

- 5 - 8.

nicht dargestellte Gewinnplan dargestellt ist. Oberhalb der Spielwalzen 4 bis 6 sind zwei weitere markierte Felder 14,15 vorgesehen, wovon in dem linken Feld die Anzahl der Sonderspiele und in dem rechten Feld der im 5 Münzspeicher vorhandene Betrag angezeigt wird. Im vorliegenden Ausführungsbeispiel sind demzufolge noch 54 Sonderspiele möglich, und im Münzspeicher sind DM 64,70 vorhanden.

In der Frontscheibe 1 ist ferner eine Registriereinrichtung 16 angeordnet, die im vorliegenden Ausführungsbeispiel als eine Zeitschaltuhr mit einer 5-Minuten-Einteilung ausgebildet ist und im Bereich der Tasten 10 bis 12 liegt. Sobald das Gerät durch Münzeinwurf durch einen Spieler betätigt wird, wird die Registriereinrichtung 16 10 eingeschaltet. Nach einer vorgegebenen Spieldauer von beispielsweise 30 Minuten werden dem Spieler dann eine 15 vorbestimmte Anzahl von Sonderspielen gutgeschrieben, welches in dem Feld 14 ersichtlich ist. Die Einteilung des Zifferblatts der als Uhr ausgebildeten Registrier- 20 einrichtung 16 kann so vorgenommen werden, daß entweder die Spieldauer oder die Zeitspanne bis zum Erreichen der zusätzlichen Sonderspiele durch den Spieler ablesbar ist. Beim Ausführungsbeispiel gemäß der Fig. 1 besteht die 25 Merkmalskombination insgesamt aus insgesamt sechs Merkmalen, wovon drei Zahlen auf der Walze 4, zwei Symbole auf der Walze 5 und eine weitere Zahl auf der Walze 6 liegen. Es ist selbstverständlich, daß die Merkmalskombination bei der Auslegung des Gerätes beliebig gewählt werden kann.

30 Bei dem in der Fig. 2 aufgezeigten Ausführungsbeispiel sind anstelle der Spielwalzen 4,5,6 drei rotierende Spiel- scheiben 4',5',6' vorgesehen, deren Rotationsachsen hori-

- 7 - 9

zontal angeordnet und senkrecht zur Frontscheibe 1 stehen. In der Frontscheibe 1 sind fünf Felder 17 bis 21 vorgesehen, in denen bei Stillstand der Spielwalzen 4' bis 6' je eine Zahl bzw. ein Symbol liegt. Welche 5 Merkmalskombinationen dabei Gewinnkombinationen sind, geht aus den im Feld 13 vorgesehenen Aufzeichnungen hervor. Unterhalb der Spielwalzen 4' bis 6' sind die Felder 14,15 vorgesehen zur Anzeige der Sonderspiele bzw. des im Münzspeicher enthaltenen Betrages. Ferner 10 ist unterhalb der Spielwalzen wiederum die als Zeitschaltuhr ausgebildete Registriereinrichtung 16 vorgesehen. In funktioneller und baulicher Hinsicht ist die Registriereinrichtung 16 mit der nach der Fig. 1 gleichzusetzen. Bei der Ausführung nach der Fig. 2 ist außerdem 15 noch ein weiterer Münzeinwurfschlitz 3' vorgesehen. Alle weiteren auf der Frontscheibe 1 enthaltenen Informationen sind bei den beiden Geräten nicht beschrieben bzw. nicht dargestellt, da sie zur Erläuterung der Erfindung nicht mehr beitragen.

20 Es sei noch bemerkt, daß die Registriereinrichtung 16 unabhängig von der Art der Spielwalzen bzw. der Frontscheiben und der darauf angebrachten Merkmale einsetzbar ist.

- 11.

Nummer: 34 15 114
 Int. Cl. 4: G 07 F 17/34
 Anmeldetag: 21. April 1984
 Offenlegungstag: 31. Oktober 1985

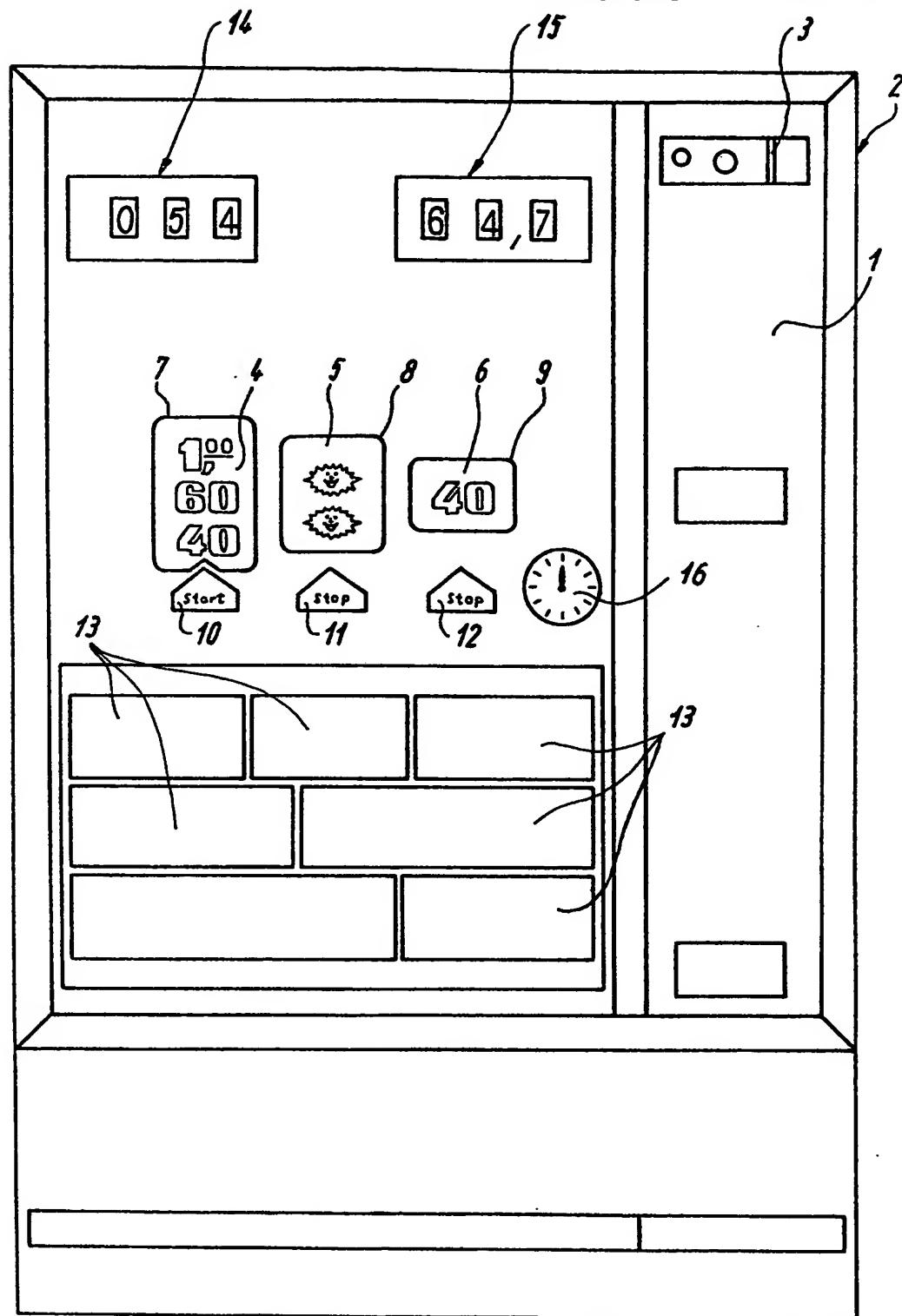


Fig. 1

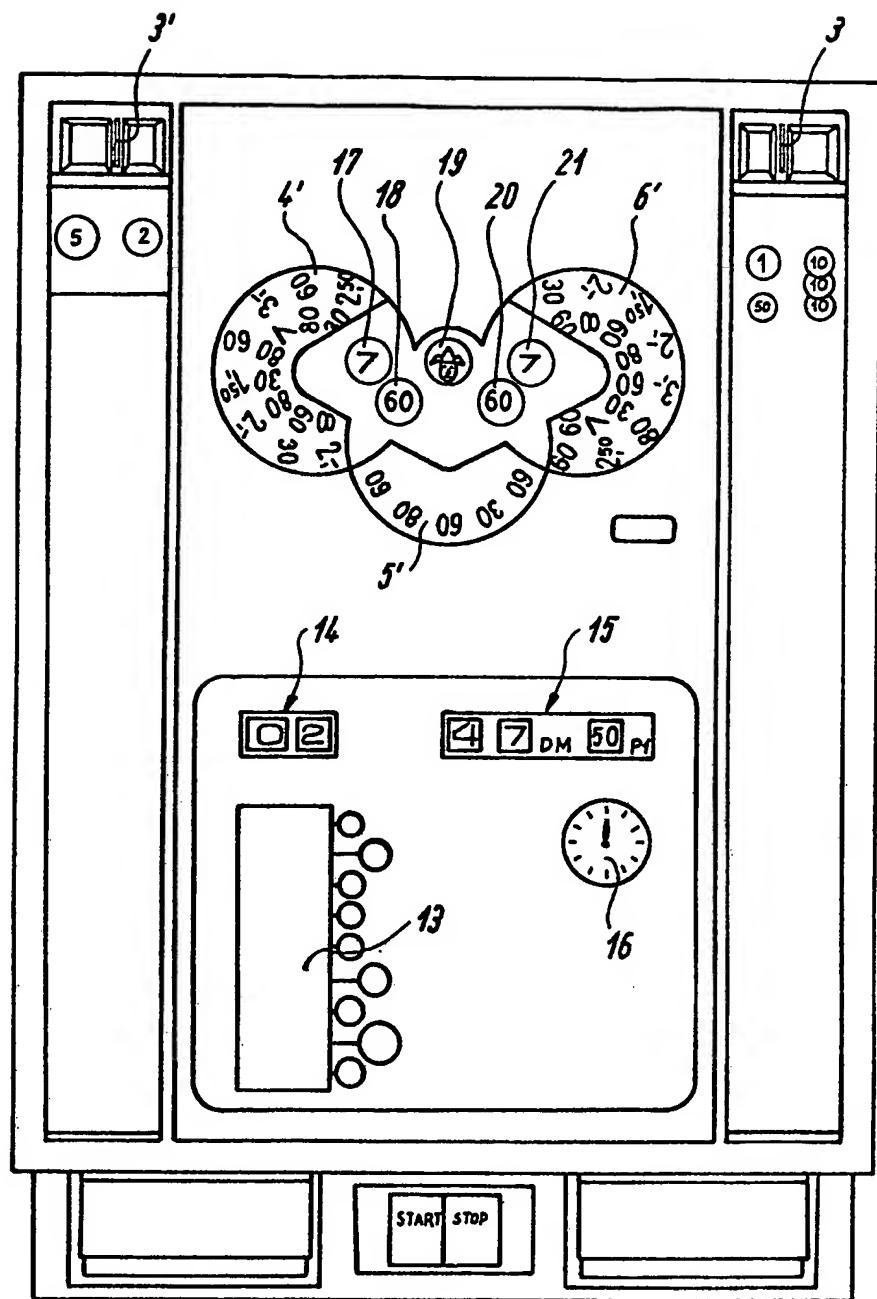


Fig. 2

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- BLACK BORDERS**
- IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- FADED TEXT OR DRAWING**
- BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- SKEWED/SLANTED IMAGES**
- COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- GRAY SCALE DOCUMENTS**
- LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.